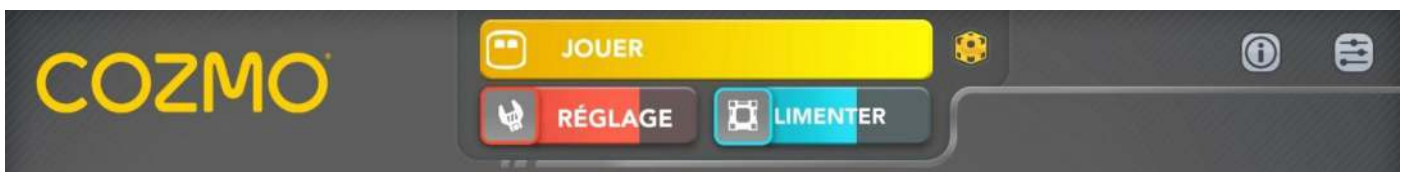


# APPLICATION COZMO



## Les RUBRIQUES ou MODES

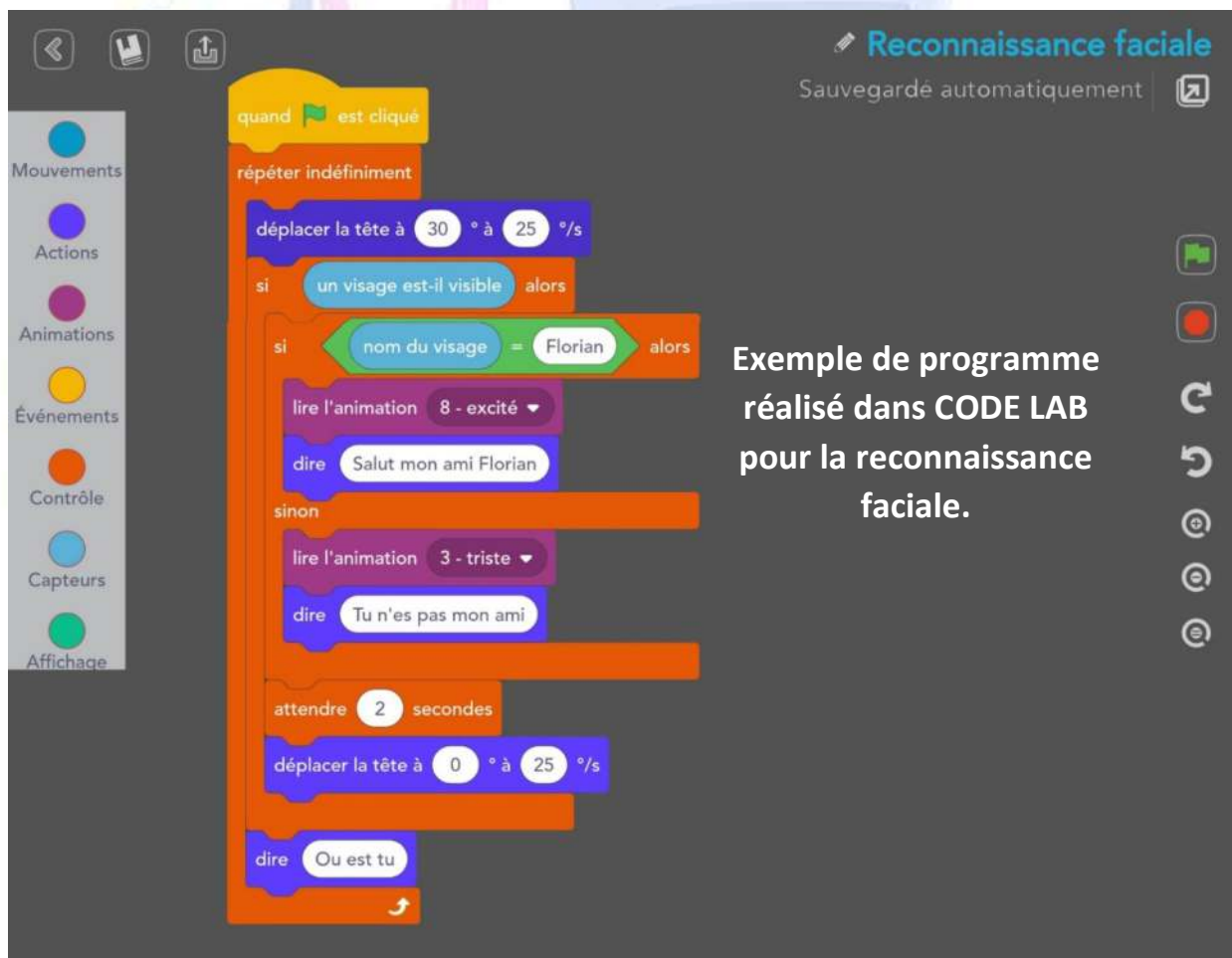




Ici vous allez pouvoir permettre à Cozmo de vous reconnaître. On a la possibilité d'enregistrer plusieurs profils.

La reconnaissance faciale permet de réaliser certains jeux et ainsi d'interagir avec Cozmo.

Tableau de bord des profils enregistrés – Cozmo peut alors prononcer votre nom lorsqu'il vous reconnaît



Exemple de programme réalisé dans CODE LAB pour la reconnaissance faciale.



Le mode explorateur permet de piloter Cozmo avec sa tablette et d'avoir un aperçu sur la vision de Cozmo.

Il se déplace dans son environnement et donne l'accès à sa caméra (la reconnaissance de ses cubes ou d'humain)

Si vous faites parti des profils enregistrés, il peut vous saluer.



Action sur les déplacements  
Avant / Arrière de Cozmo

Cozmo vient de repérer un de ces  
cubes, il nous donne la possibilité  
d'agir (actions prédéfinies – Voir  
rubrique « Tours »)

Action sur la rotation de la  
tête



Cozmo vient de reconnaître un avatar  
de sa base de profil, il peut le saluer.



Le mode « Temps libre de Cozmo » est un mixte entre l'exploration (mais ici on ne le pilote pas) et le mode « Tours » avec des actions prédéfinies.



Dans chaque mode et chaque activité on retrouve la possibilité d'acquérir des « Eclats », qui par la suite débloquent des fonctionnalités sous forme de jeux ou tours.

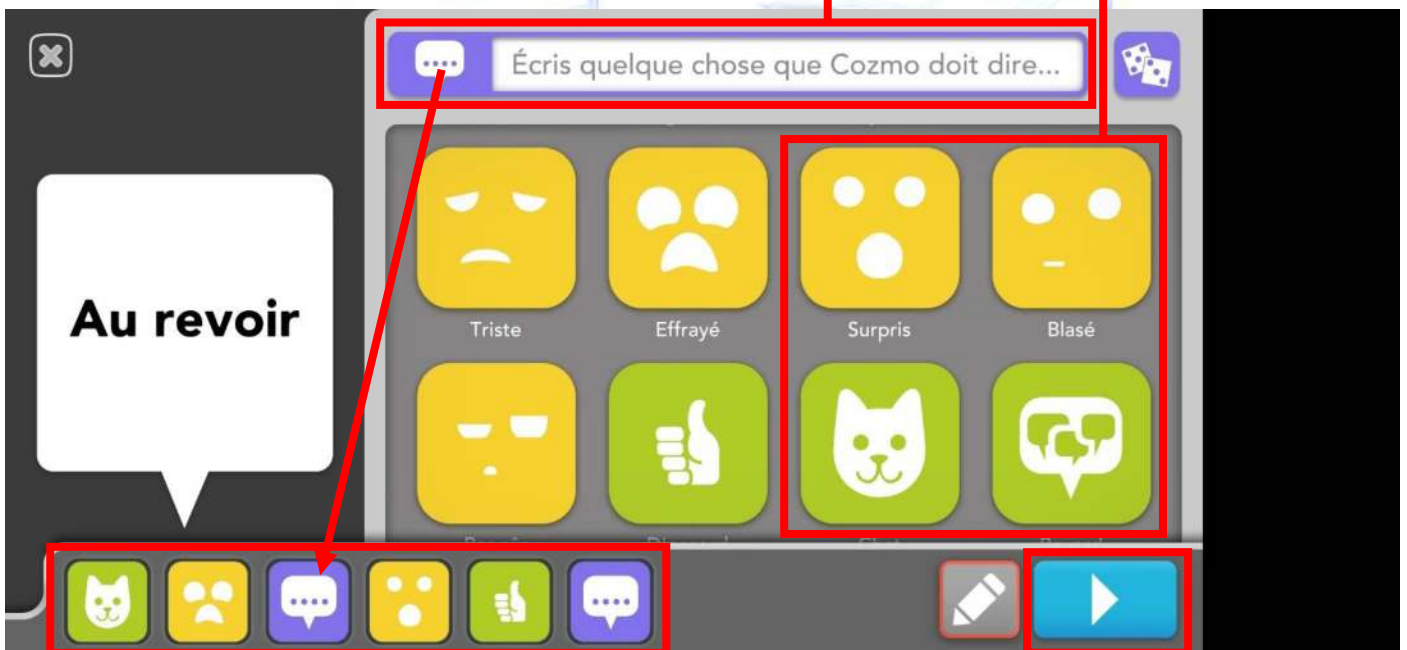




Dans « Cozmo en action » on rentre à petit pas dans la programmation de manière simple. Des actions élémentaires d'expressions de Cozmo, de mouvements simples ou d'expressions orales sont accessibles via une boîte et directement interprétées par Cozmo.

Cette boîte permet de faire parler Cozmo.

Chaque boîte représente un programme élémentaire combinant du son, un affichage sur l'écran de Cozmo et des mouvements.



Un petit programme de type linéaire ou s'enchaînent une succession d'actions élémentaires

Lancement du programme créé ci-contre



Des petits programmes pré-enregistrés.

Cela permet de voir concrètement les possibilités de Cozmo en terme de mouvements (déplacements, activités..) et interactions.

<p>6</p> <p>Roue arrière</p>	<p>8</p> <p>Construire une pyramide</p>	<p>8</p> <p>Chasse-laser</p>	<p>8</p> <p>Faire de la muscu avec des cubes</p>
<p>6</p> <p>Démolition</p>	<p>5</p> <p>Prédateur</p>	<p>6</p> <p>Check</p>	<p>2</p> <p>Sirène de pompier</p>
<p>8</p> <p>Chasse-laser</p>	<p>8</p> <p>Faire de la muscu avec des cubes</p>	<p>8</p> <p>Coucou</p>	<p>DÉBLOQUER DANS LA PROCHAINE BOÎTE À BONUS</p>
<p>3</p> <p>Cozmo chante une chanson.</p>	<p>4</p> <p>Soulever un cube</p>	<p>4</p> <p>Faire rouler un cube</p>	<p>5</p> <p>Empiler des cubes</p>



Ici ce sont aussi des programmes pré-enregistrés, plus orientés jeux et interaction avec l'utilisateur.

On peut voir comment il utilise ses cubes.

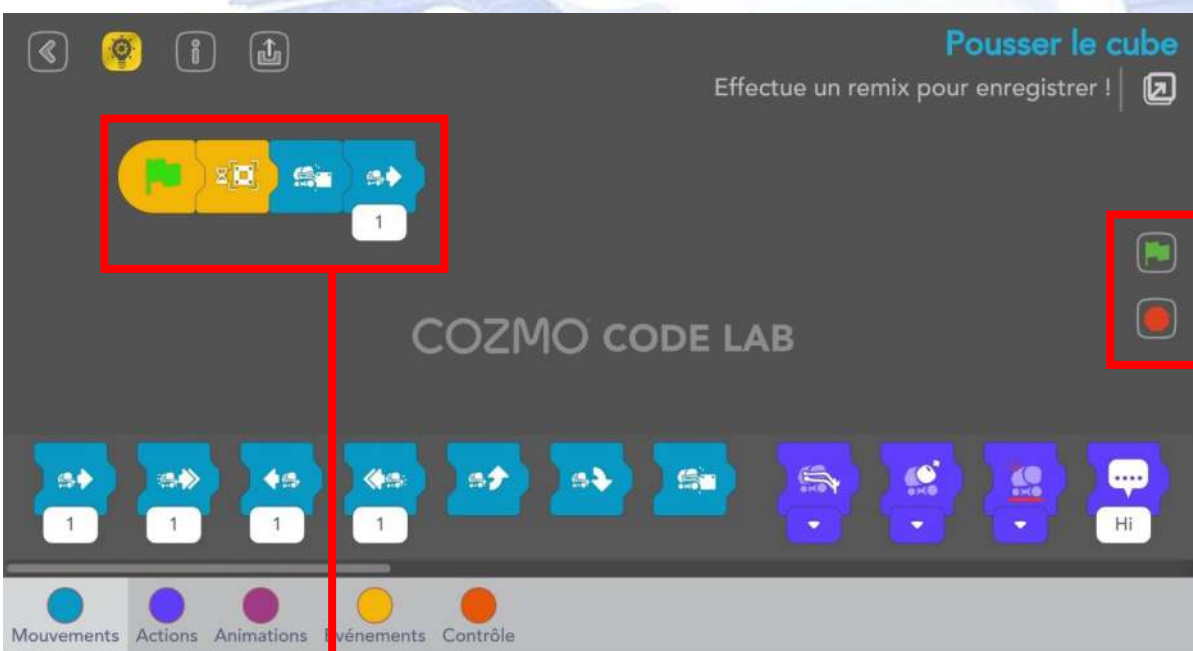
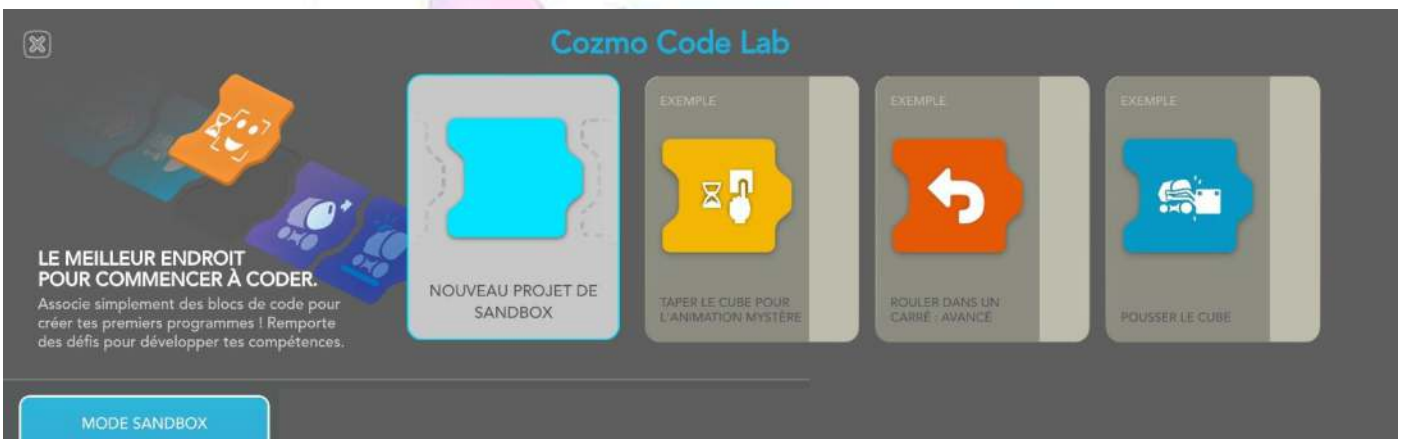
C'est aussi une base d'inspiration pour la création de programmes, mais nous n'avons pas accès au détail du code.





Dans le « CODE LAB » on rentre de plein pied dans la programmation, avec là aussi 3 approches :

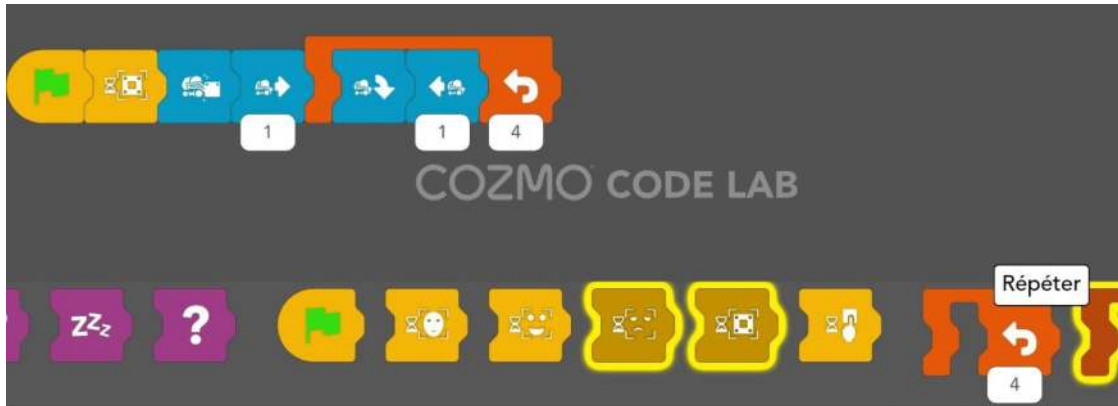
- SANBOX
- CONSTRUCTEUR
- PROJETS INCLUS



Lancement et arrêt du programme

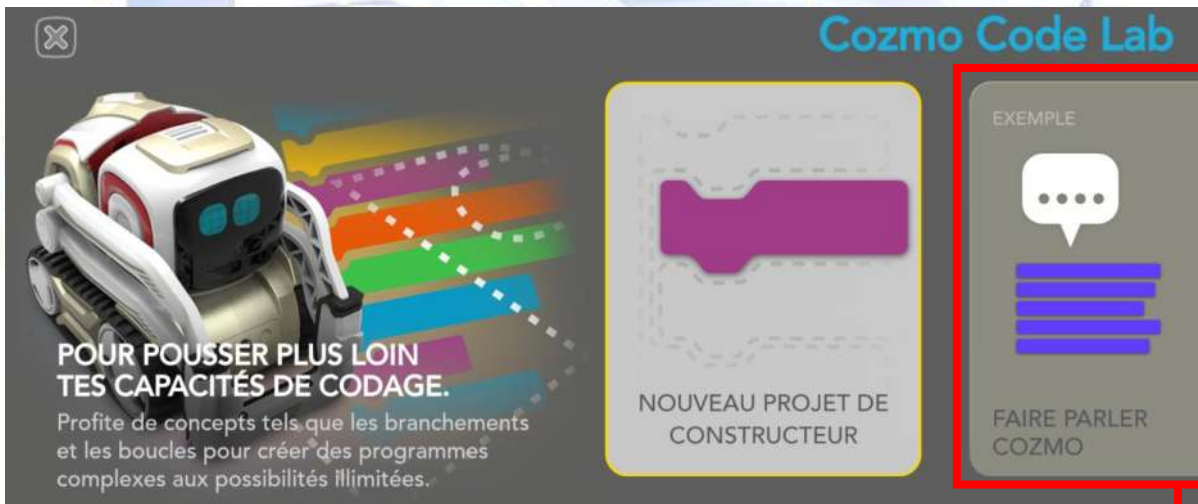
Structure linéaire de notre programme





Exemples d'actions, d'animations, de mouvements et de contrôle....

MODE CONSTRUCTEUR



Ici on va pouvoir disposer et créer des fonctionnalités plus avancées.

A partir d'exemple de programme, on accède au détail du code et l'on peut y apporter des modifications.

**Rouler dans un carré**  
Effectue un remix pour enregistrer !

quand est cliqué

répéter 4 fois

- avancer de 100 mm à 50 mm/s
- tourner de 90 ° à 45 %/s

Des exemples de programmes, abordant la notion de boucle et d'évènements.

**Boucles 2/3 : Tu peux répéter ça ?**  
Effectue un remix pour enregistrer !

quand est cliqué

répéter 3 fois

- lire l'animation 0 - mystère
- tourner de 180 ° à 150 %/s
- dire Waouh
- avancer de 50 mm à 150 mm/s
- lire le son 1 - musique des années 80

**Boucles 2/3 : Tu peux répéter ça ?**  
Effectue un remix pour enregistrer !

Les boucles 'répéter' répètent les blocs qu'elles contiennent selon le nombre défini.

Réalise une séquence à partir des blocs ci-dessous et utilise le bloc 'répéter' pour effectuer une boucle de 3 répétitions.

quand est cliqué

lire l'animation 0 - mystère

répéter 4 fois

avancer de 50 mm à 150 mm/s

tourner de 180 ° à 150 %/s

lire le son

Des consignes pour la modification de programme « Remix »

**Tu as apporté des modifications.**

Veux-tu enregistrer tes modifications comme remix ?

ABANDONNER LES MODIFICATIONS

ENREGISTRER COMME REMIX

## PROJETS INCLUS

### Cozmo Code Lab

**DÉCOUVRE TOUT CE QUE TU PEUX FAIRE.**  
La puissance des programmes que tu peux créer t'inspireront. Remixe les blocs de code pour lancer tes propres idées !

**ROULE TA BILLE**  
Utilise les capteurs d'inclinaison de Cozmo pour faire rouler la bille et terminer un nombre infini de labyrinthes sur son visage !

**ROBOQUIZ**  
Teste tes connaissances en répondant à des questions à choix multiple avec ton animateur, Cozmo !

**LASER RAID**  
Affronte Cozmo dans une partie de cube laser !

**COURT-CIRCUIT**  
Contrôle le câble détaché de Cozmo et connecte autant de circuits que possible !

Une approche similaire avec des programmes plus élaborés

### Canyoning

**Instructions**

1. Tape sur le **cube vert** pour monter et sur le **cube rouge** pour descendre.
2. Esquive les parois du canyon pour rester en vie.
3. Attention, la difficulté augmente à chaque niveau. Voyons jusqu'où tu peux aller !

**DÉMARRER** **VOIR DÉTAILS**

Lancement du programme

Accès au code